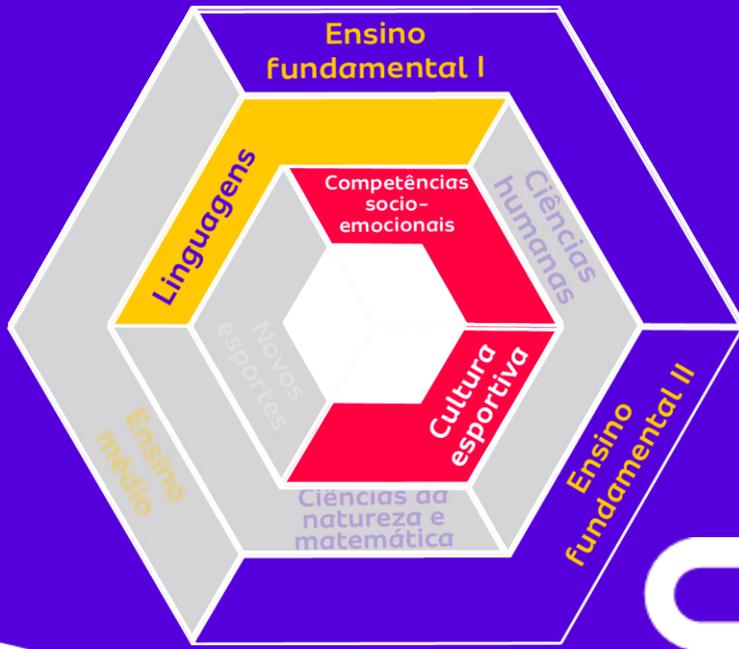




impulsiona

educação esportiva

Realização: **instituto
península**



Jogos e brincadeiras na Educação Física

Criação de regras e cooperação entre os colegas



Este conteúdo está relacionado à BNCC!

➤ **Competências Gerais:**

- ✓ Cultura digital
- ✓ Conhecimento
- ✓ Pensamento científico, crítico e criativo

➤ **Educação Física:**

- ✓ Unidade temática de esportes
- ✓ Unidade temática de brincadeiras e jogos

Objetivos

1. Ensinar noções de cooperação e regras entre os alunos para brincadeiras em equipe.
2. Valorizar a cultura popular por meio de brincadeiras tradicionais.
3. Compreender normas através de jogos pré-desportivos.

Pontapé Inicial

A partir de jogos e brincadeiras tradicionais e jogos pré-desportivos, as crianças do ensino fundamental I e II podem adquirir noções de cooperação e regras, assim como aprender a valorizar a cultura popular.

Mas quais brincadeiras e jogos podemos aplicar?

Isso é o que você verá nesta aula!



1. PCN e BNCC da Educação Física

Desenvolvendo habilidades

Nos últimos anos as atividades recreativas e a Educação Física Escolar vem crescendo cada vez mais a partir da percepção da importância dessa prática em todos os momentos do ensino fundamental.

Desenvolver habilidades e capacidades pode trazer benefícios no futuro. E uma das formas mais eficazes de se trabalhar nesta faixa etária é por meio de jogos e brincadeiras.



Desenvolvendo habilidades



Ao resgatar os jogos tradicionais nas aulas de educação física, os professores estarão contribuindo para difundir a cultura popular nas escolas.

Isso porque os jogos fazem parte da vida de muitas crianças que brincam nas praças, parques, dentro de casa e na hora do intervalo das escolas.

Desenvolvendo habilidades



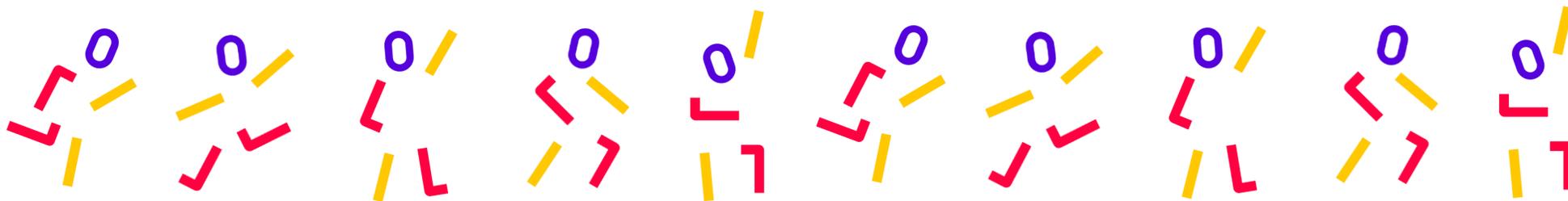
Para as crianças os jogos tradicionais são considerados como lazer. Entretanto, eles são também um grande instrumento educacional, que favorece o contato com a cultura, e está ligado aos costumes populares, ajudando a promover o desenvolvimento integral dos alunos.

Parâmetros Curriculares Nacionais



De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais – os PCNs, o ensino de Educação Física não deve se restringir apenas ao universo das habilidades motoras e dos fundamentos dos esportes.

Ele vai além, incluindo os conteúdos relacionados a regras, táticas e alguns dados históricos factuais de modalidades, somados a reflexões sobre os conceitos de ética, estética, desempenho, satisfação, eficiência, entre outros.



Parâmetros Curriculares Nacionais

Tudo isso com base na vivência concreta dos alunos, o que viabiliza a construção de uma postura de responsabilidade perante um e outro aluno. Dessa forma, o aluno irá adquirir uma maior autonomia para aprender a aprender.



Parâmetros Curriculares Nacionais

Isso quer dizer que a disciplina de Educação Física pode ajudar os alunos a entender, entre outras questões, as diferenças culturais e individuais. Isso inclui perceber, por exemplo, que meninos e meninas têm potenciais distintos, mas que todos são capazes.



Planejamento - BNCC

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular – BNCC, o planejamento para as aulas de Educação Física varia conforme a faixa etária dos estudantes.

Ensino Fundamental I

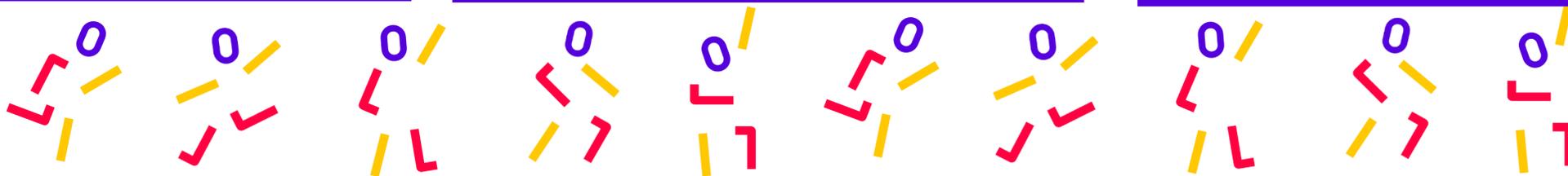
Para os alunos do 1º ao 3º ano, o trabalho com brincadeiras tradicionais é perfeito.

O objetivo das aulas deve ser o de valorizar a cultura popular e dar autonomia aos alunos na construção de regras.

Para as turmas do 4º e 5º ano, o foco são os jogos pré-desportivos, que exigem a compreensão de normas mais complexas.

Ensino Fundamental II

Já para os alunos do 6º ao 9º ano, é possível propor atividades ligadas a danças, lutas e práticas corporais de aventura.





Saiba mais

Veja uma explicação bem didática sobre o que a BNCC propõe para o ensino de Educação Física.

Acesse o link a [aqui](#) e assista ao vídeo do professor de educação física e pedagogo Luiz Vasquinho.



2. Jogos e atividades

Planejando as atividades

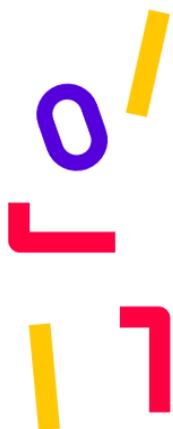


Conforme você viu no capítulo 1, é preciso pensar em atividades que agradem e conquistem os objetivos previstos para determinada fase de acordo com a série em que estão os alunos, já que o período de maturidade varia.

Do 1º ao 9º ano muita coisa muda e as atividades também devem mudar.

Planejando as atividades

Vamos rever, agora de forma mais detalhada:



Ensino Fundamental I
(1º e 2º anos)

- Brincadeiras e jogos
- Esportes
- Ginásticas
- Danças

Ensino Fundamental I
(3º, 4º e 5º anos)

- Brincadeiras e jogos
- Esportes
- Ginásticas
- Danças
- Lutas

Ensino Fundamental II
(6º e 7º anos)

- Brincadeiras e jogos
- Esportes
- Ginásticas
- Danças
- Lutas
- Práticas corporais de aventura

Ensino Fundamental II
(8º e 9º anos)

- Esportes
- Ginásticas
- Danças
- Lutas
- Práticas corporais de aventura

Planejando as atividades

A seguir você verá exemplos de atividades de acordo com o segmento.

As atividades que podem ser realizadas em dias de chuva ou em lugares fechados serão indicadas pelo ícone ao lado.



Pique Hot Dog



EF I
(1º e 2º anos)

A atividade consiste em um pique-pegas onde o pegador corre para pegar os fugitivos. Ao pegar, a pessoa ficará sentada com as pernas estendidas, simbolizando uma salsicha.

Para ela voltar ao jogo duas pessoas devem sentar ao seu lado, simbolizando as duas fatias do cachorro-quente. Quando forma um cachorro-quente elas voltam ao jogo.

O pegador deve ser trocado a cada 2 minutos para dinamizar a atividade.

Podem ser inseridos mais ingredientes ao cachorro-quente, como o molho. Assim, três pessoas deverão sentar para que a pessoa que foi pega volte ao jogo.

Basquete Humano



EF I
(3º, 4º e 5º anos)

Nesta atividade os alunos devem se dividir em duas equipes. Cada equipe deverá escolher uma pessoa para ficar em cima de uma cadeira, que ficará no campo de defesa do adversário.

O objetivo é levar a bola até o companheiro da equipe que está em cima da cadeira.

Não é permitido correr com a bola nas mãos, apenas passar a bola.

Material: Cadeira e bola.

Cabo de Guerra



EF II
(6º e 7º anos)

Divida os alunos em duas equipes. Cada equipe deverá segurar um lado da corda, que deverá estar com uma marcação indicando o meio. O professor deve fazer um risco no chão após o último aluno a segurar a corda de cada lado, para indicar até onde a equipe adversária deve ser arrastada.

O objetivo é que a equipe adversária arraste todos os membros da outra equipe até a linha marcada no chão.

Material: Corda grande e giz.

Pula Corda



EF II (8º e 9º anos)

Os alunos devem ser divididos em duas equipes. Cada equipe deverá escolher 2 alunos para bater a corda (que devem se revezar entre os demais da equipe). O objetivo é que a equipe cumpra os desafios propostos sem se enrolar na corda. Vence a equipe que cumprir mais desafios.

Desafio da cobrinha - movimentando a corda rente ao chão, como se fosse uma cobra, os alunos têm de pular por cima dessa cobra.

Desafio da corda maluca - pular a corda batida ao contrário, para o lado inverso.

Desafio nunca vazia - um aluno entra na corda, dá de um a três pulos antes de sair e a corda nunca deve bater “vazia” entre um aluno e outro.

Material: Corda grande.

Cão e Gato



EF I
(1º e 2º anos)

Os alunos devem sentar em círculos. Um deles será o cão e outro o gato. Esses dois deverão ficar no centro do círculo, de olhos vendados.

Toda vez que o cachorro latir o gato miará e o cachorro tentará pega-lo. Se conseguir, irão outros ao centro.

O objetivo é que o gato e o cachorro prestem atenção ao som do latido e miado para tentar fugir e alcançar o outro.

Passé Passé



EF I
(3º, 4º e 5º anos)

Os alunos devem formar 2 fileiras, cada um ficando dentro de um arco ou círculo demarcado.

As 2 fileiras devem ficar frente a frente, separadas por uma certa distância, formando 2 equipes A e B.

Quando o professor der o sinal, o aluno nº 1 de cada equipe passará a bola ao nº 2 e este ao 3; 3 ao 4, etc. até o último aluno de cada fileira. Esse último aluno deve correr com a bola em direção ao nº 1. Neste momento o último ocupa o lugar do 1º e os demais vão trocando de lugar automaticamente. Reinicia-se o exercício, até chegar à posição inicial.

O objetivo é não sair do lugar ao passar ou receber a bola, não deixar cair a bola e não abandonar seu lugar antes que o vizinho deixe o seu.

Olhos Vendados

EF II
(6º e 7º anos)

O professor deve dividir a turma em duplas. Um aluno fica com os olhos vendados e o outro vai guiá-lo por um determinado percurso, mas sem se comunicarem verbalmente. Quando terminar o tempo combinado, as duplas voltam e invertem-se os papéis.

O objetivo é permitir experiências motoras de andar explorando rampas, escadas e pisos diferenciados; passar por lugares estreitos e amplos, mais ou menos ensolarados, entre outras possibilidades; andar de frente, de costas, correndo ou saltando, tudo isso sem o uso da fala, apenas guiando e protegendo.

Pega Pega Colorido



EF II (8º e 9º anos)

O professor deve dividir a turma em 4 equipes de, no mínimo, 8 alunos cada (a turma tem que ter pelo menos 30 alunos).

Cada equipe recebe quatro cores de fita (que deve ser amarrada no braço). Por exemplo: duas fitas amarelas, duas vermelhas, duas brancas e duas azuis, formando uma equipe colorida.

Em seguida, posiciona-se cada equipe em um canto da quadra para o início do jogo.

O professor determina as cores que cada participante deve pegar. Por exemplo: os alunos de amarelo só pegam os azuis; os azuis pegam os brancos; os brancos só pegam os vermelhos e esses apenas os amarelos.

As equipes devem desenvolver estratégias de captura, proteção e fuga para se preservarem. Ao pensar as estratégias, deve-se levar em conta que todos podem pegar ou serem pegos, e que cada equipe deve trabalhar de forma cooperativa. Os que forem pegos saem do jogo. Ganha a equipe que terminar com o maior número de componentes.



Você já pensou em jogar Jogo da Velha na aula de educação física?

Clique [aqui](#) e veja como o professor de uma escola pensou na adaptação desse jogo clássico, trabalhando a velocidade, coordenação motora, trabalho em equipe, estratégias, tomada de decisão e raciocínio lógico!

Nesta aula vimos que os jogos e brincadeiras podem ensinar muito aos alunos.

Veja agora o seu desafio!

Pesquise na internet, com seus colegas e seu professor de educação física e crie um jogo com as seguintes características:

- Jogo em grupo;
- Que tenha noções de cooperação, atenção, memória, rapidez e/ou velocidade.

Não esqueça de pensar no objetivo do jogo e materiais necessários.



Conclusão

Nesta aula você conheceu algumas atividades que trabalham noções de cooperação e regras para os alunos em brincadeiras em equipe.

Também aprendeu como valorizar, por meio de brincadeiras tradicionais, a cultura popular.

Até a próxima!



Ficha catalográfica



Título: Jogos e brincadeiras na Educação Física: Criação de regras e cooperação entre os colegas

Assunto: Educação Física, brincadeiras e jogos que estimulam cooperação e regras.

Palavras-chave: Educação física, cooperação, regras, jogos, brincadeiras

Imagens: Getty Images

Versão: Maio/2018

Produção: Impulsiona / Instituto Península

www.impulsiona.org.br

Compartilhe sua
experiência com este
conteúdo:



/impulsionaorg



@impulsionaorg